



クロス博士の 導入前新機種評価

社外秘

バツ&テリー

バルテック

導入開始時期：2011年10月3日



©大島やすいち

総合評価POINT

4.6

/10

評価POINT詳細

話題性	3
中毒性	3
面白さ	4
解り易さ	4
稼働維持力	2
対応客層	3
コイン単価	7
最大TY	2
差玉期待度	8
出玉率	10

機種タイプ	ボーナス+ART		
特徴	一撃必殺のバッテリーラッシュビート搭載! ストックタイプのART		
コイン単価	2.5 円	~	2.7 円
1,000円当り	32 G	~	G
TY(純増)	BIG	207 枚	
	REG	54 枚	
ART・RT	30 G	+	α
純増	1.4 枚/G		
天井G数	1200 G		
天井時挙動	天井到達で、ART突入。		
設定変更	調査中		
	ボーナス合成		出玉率
設定①	1/ 227.6	1/	1/ 97.1 %
設定②	1/ 221.4	1/	1/ 98.7 %
設定③	1/ 215.6	1/	1/ 101.9 %
設定④	1/ 210.0	1/	1/ 104.6 %
設定⑤	1/ 203.5	1/	1/ 108.5 %
設定⑥	1/ 197.4	1/	1/ 112.7 %

【評価ポイント】

- 一撃性の高いバッテリーラッシュビート搭載の魅力。
- どこからでもART突入の可能性あり。
- △ バリエティに導入程度なら、検討できるレベル。
- △ 本気のレベルから、次機種以降への期待度がアップ。
- × 演出の安っぽさがひどい。
- × バツ&テリーを知っている世代・ファンの幅の狭さ。
- × 大きな差玉を出せる確率があまりに低すぎる。
- × メーカー実績から読み取れる、稼働維持力の弱さ。
- × 他メーカーと重複してしまう、導入時期の悪さ。

【ポジショニングマップ】



このコンテンツは、1982年から1987年に週刊少年マガジンで連載された人気漫画。知っているファン・プレイヤーがどれだけいるのか疑問だ。通常時のリプレイ5連、ボーナス中の7揃い・フリーズ、チャンスゾーン中の押し順、小役当選などなど、ARTの突入チャンスは多種多様。更にART中にBAR揃いする事で、本機最大の見せ場である、バッテリーラッシュビート(BFB)へ移行する。このBFBは、1セット7Gなのだが、1回の抽選で最大7セット(49G)の可能性もある激アツ上乘せゾーンだ。ひとたびBFBを引けば、一撃3000枚~4000枚の獲得も可能だと言う。希少価値が高くなる一方で、寿命も短いのでバリエティが適正。実績を見てからの導入検討でも十分。比較的古い漫画なので、液晶演出も古い。

客層比率別 最大導入台数参考値

若年層:中老年層	9:1		7:3		5:5		3:7		1:9	
スロット台数規模	100台	200台	100台	200台	100台	200台	100台	200台	100台	200台
最大導入台数	2台	3台	2台	3台	1台	2台	1台	2台	1台	1台

※本資料の無断コピー・無断転載・無断配信・無断配布・無断掲示・外部への漏洩等は厳禁です。
※本情報提供サービスで使用する、筐体画像等は各パチンコ、パチスロメーカー様に帰属します。



店長
サザンくん

MADE IN
株式会社メイドインサービス



クロス博士の 導入前新機種評価

社外秘

サムライスピリッツ〜鬼〜

SNKプレイモア

導入開始時期：2011年10月3日



総合評価POINT

5.8

/10

評価POINT詳細

話題性	5
中毒性	6
面白さ	7
解り易さ	4
稼働維持力	5
対応客層	5
コイン単価	6
最大TY	2
差玉期待度	8
出玉率	10

©SNK PLAYMORE

※「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です

機種タイプ	ボーナス+ART				
特徴	新機能！超攻撃型3段階ART搭載！				
	ART 上乘せ・継続率・ストック・鬼羅刹！				
コイン単価	2.4 円	～	2.6 円		
1,000円当り	32 G	～	G		
TY(純増)	BIG1	204 枚			
	BIG2	42 枚			
ART	30 G	+	7or14 G	+	30 G
純増	1.7 枚/G		※ART詳細は、コメント欄にて		
天井G数	1280	G			
天井時挙動	天井到達でART発動				
設定変更	調査中				
	ボーナス合成	ART初当り	BR+ART合成	出玉率	
設定①	1/ 399.6	1/ 647.7	1/ 247.1	96.8 %	
設定②	1/ 399.6	1/ 519.5	1/ 225.8	98.5 %	
設定③	1/ 372.3	1/ 644.3	1/ 235.9	100.2 %	
設定④	1/ 372.3	1/ 423.1	1/ 198.0	104.8 %	
設定⑤	1/ 348.6	1/ 600.1	1/ 220.5	109.2 %	
設定⑥	1/ 348.6	1/ 336.6	1/ 171.2	113.4 %	

【評価ポイント】

- チャンスゾーンが天井までに複数存在。ヤメ時が難しい。
- 設定不問でART突入時の出玉に期待出来る。
- メーカー実績から、全設定使いやすいと予測。
- 昔からSNKの機種には、コアなファンが固定客として付きやすい。
- 液晶演出の綺麗さは、さすがゲームメーカー。
- 導入時期が同タイプで競合する機械が無い為、稼働貢献度も高め。
- × 新機種の実績が最近悪く、ホール・プレイヤーに印象がイマイチ？
- × ARTのシステム以外特に目立った特長が無く、インパクトが弱い。
- × メーカー実績からも、大きな差玉が出る確率が低いと推測。

【ポジショニングマップ】



3段階のARTを搭載した新機種だが、最近のSNKは新台の調子が芳しくない。前作のスカイラブ3も稼働貢献度は低かった。ARTの詳細だが・・・突入確定後、「怒」と言う準備モードに突入。「怒」の間に次に移行する30G固定のART「修羅」にG数上乘せする為の抽選が受けられる。準備モードが長引けば長引くほど、G数上乘せの可能性が高まる仕様。次に「修羅」へと突入し、上乘せ分も含めたARTの消化となる。「修羅」の間は、次なるループ型ART「羅刹」のストック抽選が行われる。「羅刹」に突入すると、7Gの短いART中に小役を引く度に再度7GのARTがループする仕組み。羅刹の上位モードが「鬼羅刹」で、7Gから14GのARTとなり、ループ率は99.4%となり、平均180連とも言われる爆連モードだ。

客層比率別 最大導入台数参考値

若年層: 中高年層	9:1		7:3		5:5		3:7		1:9	
スロット台数規模	100台	200台	100台	200台	100台	200台	100台	200台	100台	200台
最大導入台数	5台	8台	4台	6台	3台	5台	2台	4台	2台	3台

※本資料の無断コピー・無断転載・無断配信・無断配布・無断掲示・外部への漏洩等は厳禁です。
※本情報提供サービスで使用する、筐体画像等は各パチンコ、パチスロメーカー様に帰属します。



店長
サザンくん

MADE IN
株式会社メイドインサービス